

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar, sebagai peletak atau fondasi pembentukan karakter dan kepribadian anak. Berdasarkan Undang - undang Sistem Pendidikan Nasional NO.20 Tahun 2003 BAB I ayat 14, menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa anak usia dini mengalami masa peka, dimana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak.

Anak usia dini (Taman Kanak - Kanak) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itu usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang berharga dibanding usia selanjutnya. Menurut Benyamin S Bloom menyatakan bahwa seorang anak jika diperlakukan benar dapat berkembang lebih baik, hidup lebih baik dan berfikir lebih cemerlang. Maka usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik

secara fisik, psikis, sosial dan moral. Maka banyak pihak berpendapat bahwa anak - anak itu bagaikan kertas putih, bersih. Orang dewasa bebas untuk menggambar, mewarnai, menulis, mencoreti, bahkan menyobek atau meremas - remas kertas tersebut.

Berdasarkan pertumbuhan dan kemampuan anak - anak usia dini maka sebenarnya hanya ada tiga tujuan pendidikan dasar termasuk Taman Kanak - Kanak yaitu membentuk dan mengembangkan jiwa eksploratif, membentuk dan mengembangkan jiwa kreatif serta membentuk dan mengembangkan kepribadian yang integral. Pendidikan prasekolah bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam bentuk pengenalan keimanan, ketaqwaan, hidup sehat, pengenalan kegiatan mandiri, nilai keindahan, peran demokrasi, peran sosial, atribut bangsa, dan lingkungan alam melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

Multiple Intelligences merupakan potensi yang dimiliki oleh seseorang sebagai bawaan sejak lahir, *Multiple Intelligences* juga banyak didefinisikan oleh banyak orang yaitu sebagai kecerdasan ganda, kecerdasan jamak dan kecerdasan majemuk . Macam *Multiple Intelligences* diantaranya : kecerdasan verbal linguistik, logika matematika, visual spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis. Gardner dalam Rachmawati (2005:22). Salah satu pengembangan *Multiple Intelligences* adalah kreativitas, dalam *Multiple Intelligence* termasuk kedalam kecerdasan visual spasial yang berkaitan dengan kemampuan menangkap warna, arah dan ruang.

Anak yang kreatif menghabiskan sebagian waktu bermain untuk menciptakan sesuatu yang orisinal dari mainan - mainan dan alat - alat bermain, sedangkan individu yang tidak kreatif mengikuti bentuk yang sudah dibuat oleh orang lain. Individu yang kreatif lebih banyak membuat permainan dengan apa yang muncul dalam pikirannya. Individu akan terus bermain sehingga akan muncul hasil kreativitasnya. Dengan demikian seorang yang bermain dengan permainannya akan menambah kreativitas dirinya sendiri, semakin banyak permainan yang dimunculkannya semakin tinggi kreativitas. Akan tetapi sering kita temui banyak guru dan orang tua yang memberikan jenis mainan dan aktivitas - aktivitas yang justru mematikan kreativitas anak. Contohnya mainan produk jadi seperti mobil - mobilan, robot robotan dll yang tidak merangsang anak untuk menciptakan sesuatu.

Fenomena yang ada sekarang ini tidak banyak orang yang mempunyai kreativitas, hal ini dapat diketahui dari banyaknya orang - orang yang suka meniru karya milik orang lain, tidak menghasilkan karya sendiri yang original. Keadaan tersebut dikarenakan kurangnya stimulasi sejak usia dini. Anak - anak usia dini di KBI-RA Taqiyya kartasura pada khususnya juga kurang mempunyai kreativitas. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya minat anak untuk mencipta sendiri saat bermain, anak - anak suka meniru milik teman yang lain, anak - anak juga sangat tergantung dengan contoh yang diberikan oleh guru.

Rendahnya kreativitas di KBI-RA Taqiyya Kartasura disebabkan oleh beberapa faktor antara lain pembelajaran yang kurang menarik, guru yang kurang menstimulus kreativitas anak, kurangnya alat permainan yang disediakan oleh sekolah, guru sering memberikan alat permainan produk jadi, dan pemberian tugas yang diberikan kepada anak hanya tergantung pada buku - buku kegiatan yang diperoleh oleh dinas pendidikan setempat.

Untuk dapat meningkatkan kreativitas anak perlu diberikan alat permainan yang sesuai dengan usia anak dan dapat merangsang kreativitas anak. Salah satu alat permainan yang dapat diberikan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya adalah alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif tidak hanya permainan buatan pabrik, alat permainan yang dijual di toko dan cenderung mempunyai harga yang mahal. Akan tetapi alat permainan ini dapat memanfaatkan benda - benda yang ada di lingkungan anak. Lingkungan sebagai tempat pengenalan anak dengan alam dan masyarakat memiliki jutaan rahasia yang dapat membantu anak menemukan dirinya, di lingkungan inilah ditemukan berbagai jenis alat bermain atau permainan yang eksploratif dan sangat membantu perkembangan anak. Alat permainan yang terbuat dari benda - benda yang sudah bekas atau tak terpakai lagi mungkin lebih dapat meningkatkan kreativitas anak. Penggunaan alat permainan edukatif dari botol plastik bekas adalah salah satu alternatif untuk dapat meningkatkan kreativitas pada anak.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Pada Kelompok B Di Kelompok Bermain Islam Dan Raudhatul Athfal Taqiyya Mangkubumen, RT 02/RW 01 Ngadirejo, Kartasura, Sukoharjo. Tahun Ajaran 2011/2012”**

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Kreativitas yang diteliti hanya kreativitas pada usia TK yaitu usia 5 - 6 tahun.
2. Alat permainan edukatif (APE) dari botol plastik bekas yang dibentuk sesuai keinginan dan kreasi anak.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut diatas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Apakah dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kreativitas anak di KBI-RA Taqiyya Kartasura?
2. Bagaimana cara meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dari botol plastik bekas ?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dari botol plastik bekas.

Secara khusus penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui penggunaan alat permainan edukatif dari botol plastik bekas di KBI-RA Taqiyya Kartasura.
2. Untuk mengetahui cara meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dari botol plastik bekas.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini, secara umum di harapkan mampu memberikan sumbangan kepada pendidikan terutama untuk meningkatkan kreativitas anak.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan tentang cara mengembangkan kreativitas anak, khususnya dengan alat permainan edukatif

b. Bagi Pendidik dan Calon Pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan kreativitas anak, khususnya dengan APE

c. Bagi Anak

Memberikan contoh pada anak cara memanfaatkan barang bekas sebagai alat permainan, sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak.

d. Bagi Sekolah

Menyediakan barang bekas sebagai pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak didik